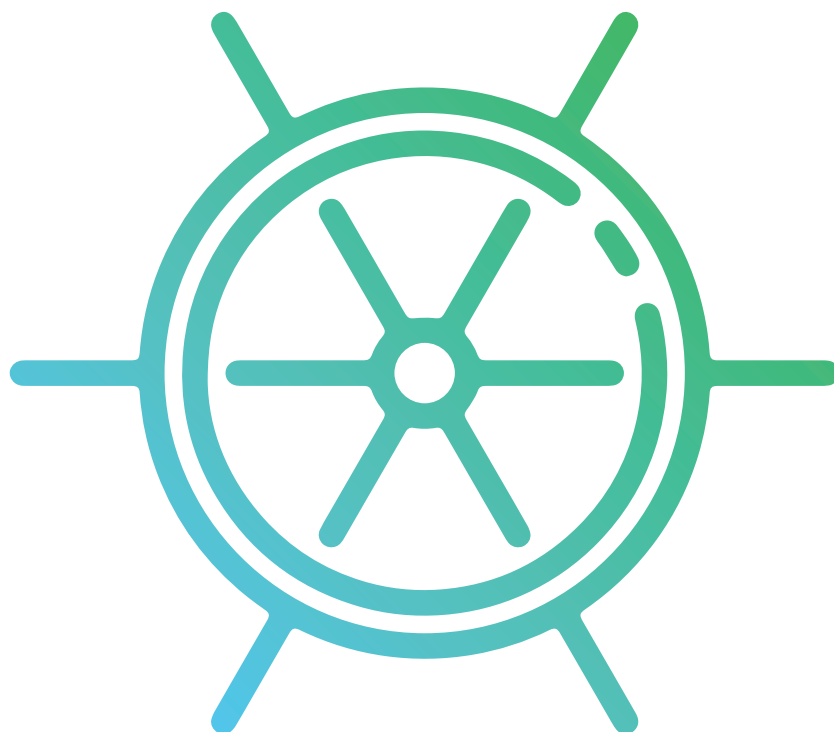




SKIPPER

SKILLS PORTFOLIO OF PERSONAL DEVELOPMENT

ULOTKA



<https://skipperproject.eu/en/>



<https://www.linkedin.com/company/skipperproject/>



<https://www.facebook.com/skipperprojecteu>



EF

UNIVERSITY OF LJUBLJANA
School of Economics and Business



University of Pannonia
Faculty of Business and Economics



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Nasz cel

Projekt ma na celu stworzenie dla studentów **Portfolio Umiejętności Rozwoju Osobistego** (Skills Portfolio of Personal Development – SKIPPER), które będzie zawierało ich osiągnięcia w latach uniwersyteckich z uwzględnieniem zarówno zajęć w ramach programu studiów, jak i zajęć dodatkowych.

Aby Portfolio było użyteczne i stanowiło część codziennej praktyki instytucji szkolnictwa wyższego, będziemy oceniać niedopasowanie w zakresie potrzeb rynku oraz nabywanych przez studentów umiejętności, tak aby zarówno studenci jak i uczelnie widzieli potrzebę doskonalenia i nabywania odpowiednich kompetencji.

Konkretne cele

Określenie luki pomiędzy kompetencjami/umiejętnościami kształtowanymi przez instytucje szkolnictwa wyższego a oczekiwaniami rynku pracy w zakresie umiejętności absolwentów.

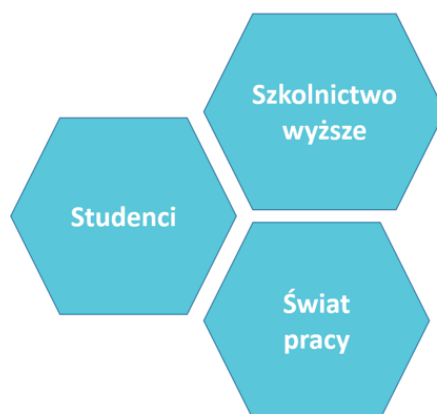
Opracowanie Matrycy Umiejętności zawierającej informacje na temat kluczowych umiejętności w różnych dziedzinach oraz sposobów ich pozaformalnej oceny.

Opracowanie Portfolio Umiejętności, cyfrowego narzędzia z elementami gamifikacji łączącego w sobie programowe i ponadprogramowe ścieżki kształcenia, które przyczyniają się do rozwoju umiejętności studentów.

Opracowanie Paszportu Umiejętności opartego na Portfolio Umiejętności, który będzie wręczany absolwentom jako dodatek do dyplomu przedstawiający pełen zakres ich umiejętności.



**DOCELOWI
ODBIORCY**



Pierwszy kamień milowy

Identyfikacja odpowiednich umiejętności i kompetencji, które powinny znaleźć się w Paszporcie SKIPPER, była jedną z najważniejszych aktywności podjętych w projekcie.

- **Analiza Desk Research** skupiająca się na kompetencjach i umiejętnościach studentów/absolwentów zdobywanych w trakcie i poza procesem kształcenia oraz na tym, co jest wymagane przez rynek pracy;
- **Przegląd literatury naukowej** – artykułów zawartych w Web of Science dotyczących zapotrzebowania i niedopasowania kompetencji, analizy luk kompetencyjnych, analizy potrzeb grup docelowych w krajach UE, istniejących portfelach umiejętności, dobrych praktyk firm i uczelni w obszarze edukacji pozaformalnej, rozwoju edukacji i kompetencji, rozwoju i pomiaru ścieżek uczenia się, modeli kompetencji i tym podobnych.

Kategorie zostały przeanalizowane i zdefiniowane w taki sposób, aby uzyskać 10 kategorii, z których każda zawierałaby 3-4 podkategorie (w sumie 31 podkategorii). Określono 10 kategorii: **Elastyczność, Przywództwo i organizacja, Rozwój osobisty, Podejmowanie decyzji, Sposoby tworzenia, Współpraca, Komunikacja i tworzenie sieci, Myślenie i rozumowanie, Integralność, Zręczność cyfrowa.**

Elastyczność	Przywództwo i organizacja	Rozwój osobisty	Podejmowanie decyzji	Sposoby tworzenia
				
Współpraca	Komunikacja i tworzenie sieci	Myślenie i rozumowanie	Integralność	Zręczność cyfrowa
				

Grupy fokusowe

Zorganizowano łącznie osiem badań fokusowych (na Węgrzech, w Polsce i Słowenii), w sumie wzięło w nich udział 54 uczestników, którzy analizowali ścieżki uczenia się dla kategorii: Współpraca, Podejmowanie decyzji, Zręczność cyfrowa, Elastyczność, Komunikacja i tworzenie sieci, Rozwój osobisty, Myślenie i rozumowanie, Integralność, Sposoby tworzenia. W drugiej części badania zbierano opinie uczestników na temat opracowywanej aplikacji. W tym przypadku moderatorzy poruszyli następujące tematy: funkcjonalność aplikacji; interfejs użytkownika, który motywowałby uczestników do regularnego korzystania z aplikacji; motywy potencjalnego korzystania z aplikacji.

Matryca umiejętności i Koło Kompetencji

Tworzenie Matrycy umiejętności opiera się na dwóch filarach. Jednym z nich jest przegląd aktualnej literatury na temat zapotrzebowania rynku na umiejętności oraz przegląd publikacji naukowych na temat najnowszych badań, w tym również tych badających wpływ pandemii. Drugi filar to analiza procesów w firmach, które potrzebują gwarancji, że zatrudniani przez nich pracownicy posiadają umiejętności potrzebne na danym stanowisku.

Z tego względu zaprojektowaliśmy matrycę w taki sposób, aby była łatwo zrozumiała i gotowa do wykorzystania przez studentów, ekspertów HR i liderów firm.

Kolejny aspekt to poziom wykształcenia. Partnerzy postanowili wykorzystać jako punkt odniesienia EQF. Zbadaliśmy wymogi kompetencyjne dotyczące szkolnictwa wyższego i ustaliliśmy, że poziomy 5, 6 i 7 EQF są najbardziej adekwatne dla krajów uczestniczących w projekcie.



Drugi kamień milowy



Co się dzieje w aplikacji?

CATEGORIE – samoocena Q

Podejmowanie decyzji
Myślenie i rozumowanie
Sposoby tworzenia
Przywództwo i organizacja
Komunikacja i tworzenie sieci
Zręczność cyfrowa
Elastyczność
Integralność
Rozwój osobisty
Współpraca



PROCES WALIDACJI

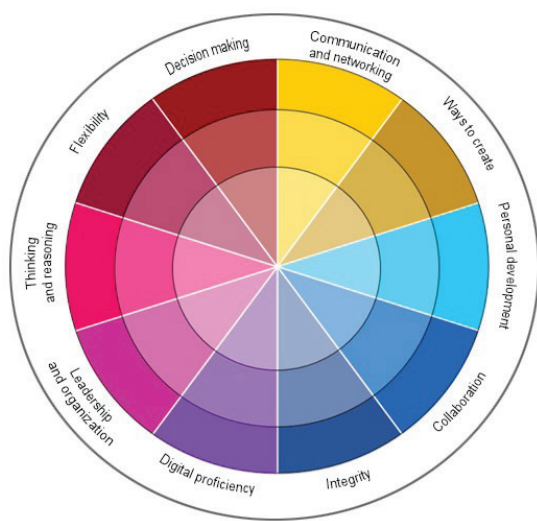
ze ścieżkami edukacyjnymi
z mentorem / przełożonym
dokument / rozmowa / protokół
osobiście / online
odznaki / mocne strony



Certyfikacja
cyfrowa
przez
Uniwersytet



Opracowanie Matrycy Umiejętności

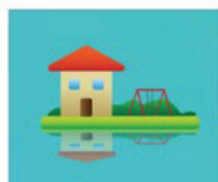


Matryca umiejętności jest użytecznym i elastycznym narzędziem, które uwzględnia główne wymagania rynku pracy w aspekcie rozwoju kompetencji w uczelniach. Wybraliśmy 10 zestawów umiejętności w Matrycy umiejętności, do oceny i ewaluacji za pomocą struktury modułowej. Matryca jest łatwa do zrozumienia zarówno dla nauczycieli akademickich, jak i pracodawców. Składa się z 10 głównych kategorii, z których każda ma 3 podkategorie. Daje to w sumie 30 umiejętności i kompetencji z 3-5 kluczowymi elementami w każdej podkategorii w celu precyzyjnego zdefiniowania ich na potrzeby pomiaru.

Opracowanie Mapy uczenia się

Mapa ta jest wizualizacją możliwych ścieżek uczenia się w odniesieniu do uczenia się akademickiego i pozaszkolnego, integrując procesy uczenia się formalnego i pozaformalnego w kontekście holistycznego spojrzenia na osobę.

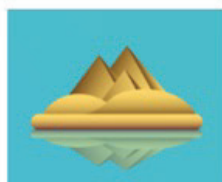
ŚCIEŻKI SZKOLENIOWE



DOM



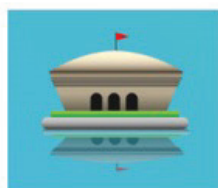
PRACA



SZTUKA



ZDROWIE



SPORT



GRY



SPOŁECZNOŚĆ



INDYWIDUALNY

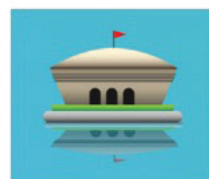


GRY

E-gaming / E-sport ⓘ

Ścieżka uczenia się dotycząca E-gamingu/E-sportu to edukacyjna podróż skupiająca się na rozwijaniu...

Następny



SPORT

Zawody/ wyścigi/ sport profesjonalny ⓘ

Sport profesjonalny to aktywność sportowa, w której sportowcy lub drużyny rywalizują na najwyższym...

Następny



Role playing games / gry planszowe ⓘ

Ścieżka uczenia się dotycząca gier fabularnych (RPG) i gier planszowych to strukturalne podejście do rozwijania...

Następny



Gra zespołowa / sporty zespołowe ⓘ

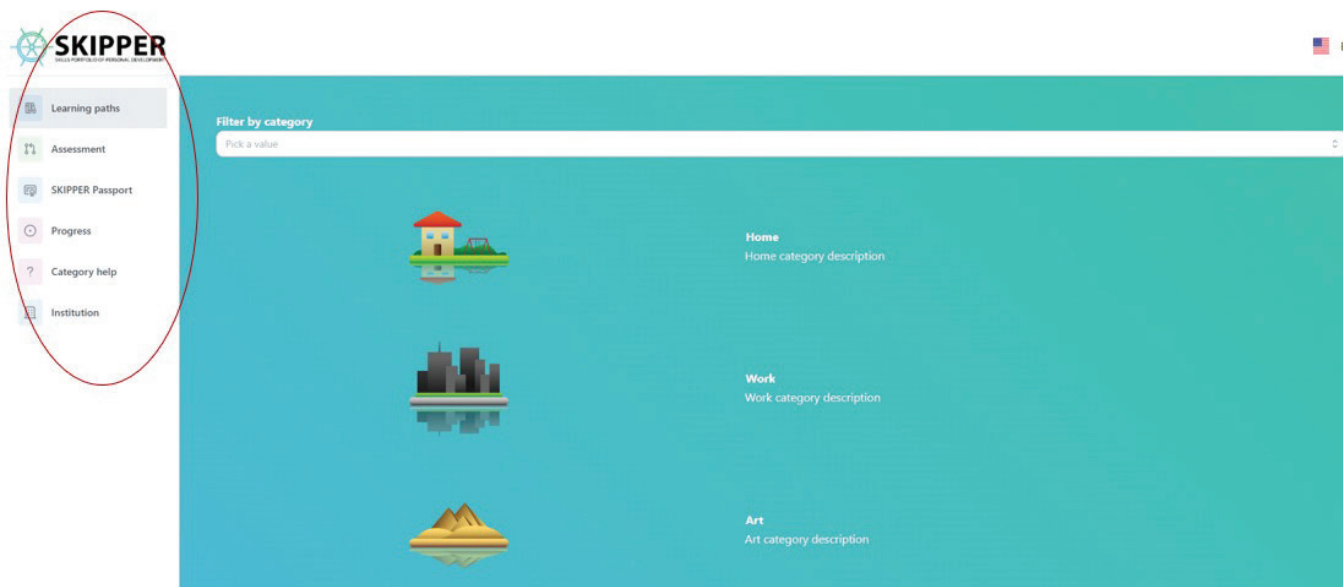
Sporty zespołowe to dyscypliny sportowe, w których zawodnicy muszą współpracować jako spójny zespół, ab...

Następny



Opracowanie SKIPPER Portfolio i Paszportu w formacie cyfrowym

Portfolio składa się z Matrycy Umiejętności, Mapy uczenia się oraz Przewodnika z instrukcjami, jak z nich korzystać i jak je wdrażać. Dostępne są również formularz suplementu do dyplomu (Paszport) oraz pomoc w ocenie umiejętności i kompetencji.



Scores



Communication and networking	Digital proficiency	Integrity	Decision making	Ways to create
40.4	39.72	39.6	37.47	36.53
Assertive communication	Advanced computer handling	Responsibility	Decision making skills	Creativeness
12.4	13.6	9.2	10.6	11.2
Networking skills	Collaborating in a digital environment	Ethical approach	Independent working	Proactiveness
14	15.52	13.33	13.8	13.07
Intercultural competence	Programming	Trustworthiness	Situational adaptability	Innovativeness
14	10.6	17.07	13.07	12.27

W trakcie

Opracowujemy cyfrowy przewodnik dla nauczycieli i liderów firm.

Wydarzenia szkoleniowe dla pracowników będą organizowane u partnerów uniwersyteckich. Opracowanie harmonogramu i programu szkoleń dla mentorów i personelu administracyjnego. **Krajowe konferencje** i warsztaty mające na celu zwrócenie uwagi interesariuszy na wyniki projektu.

Co najmniej 75 Paszportów SKIPPER na koniec semestru zimowego 2024/2025 w uczestniczących uczelniach (University of Pannonia, University of Ljubljana, Uniwersytet Ekonomiczny we Wrocławiu). Włączenie procesu SKIPPER PASSPORT do praktyki wydziałowej, przypisanie mentorów i studentów do pilotażu oraz przeprowadzenie pilotażu (co najmniej 25 studentów na uczelnię). MENAT i Learning Innovation będą wspierać ten proces informacjami zwrotnymi dotyczącymi aplikacji z perspektywy przedsiębiorstw.



SKIPPER - Skills Portfolio of Personal Development (n° 2022-1-HU01-KA220-HED-000086240) Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.